



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada kehidupan sehari-hari, manusia senantiasa melakukan interaksi satu dengan yang lainnya. Dalam upaya memenuhi segala kebutuhan hidupnya, manusia akan melakukan transaksi-transaksi berupa jual-beli ataupun tukar-menukar untuk mendapatkan kebutuhan tersebut. Misalnya saja transaksi yang dilakukan untuk pemenuhan kebutuhan dasar seperti makanan, pakaian, dan hal-hal lainnya. Tak hanya kebutuhan dasar saja, kebutuhan lainnya seperti rumah, alat-alat elektronik, hingga *gadget* pun akan didapatkan melalui transaksi.

Menurut Sunarto Zulkifli (2003:10) “secara umum, transaksi dapat diartikan sebagai kejadian ekonomi/keuangan yang melibatkan paling tidak dua pihak (seseorang dengan seseorang atau beberapa orang lainnya) yang saling melakukan pertukaran, melibatkan diri dalam perserikatan usaha, pinjam meminjam atas dasar sama-sama suka atau pun atas dasar suatu ketetapan hukum atau syariaah yang berlaku.”

Transaksi secara umum terbagi menjadi dua, yakni transaksi *online* dan transaksi *offline*. Menurut Laudon (1998), Transaksi *online* atau dapat disebut dengan *e-commerce* adalah suatu proses yang dilakukan konsumen dalam membeli dan menjual berbagai produk secara elektronik dari suatu perusahaan ke perusahaan lainnya dengan menggunakan komputer sebagai perantara transaksi bisnis yang dilakukan.

Transaksi *offline* adalah transaksi yang dilakukan secara *manual* pada sistem dengan *admin* sebagai orang yang bertanggungjawab untuk meng-*input* pesanan tersebut. Transaksi *offline* adalah salah satu *user requirement* yang diminta oleh PT Boga Pangan Sentosa selaku *client* dari IT Solution Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Transaksi *offline* dapat diterapkan pada sistem perusahaan apa saja, contohnya pada perusahaan *catering* dengan tujuan agar transaksi *offline* dapat mencegah terjadinya pemesanan makanan dalam jumlah yang terlalu banyak serta untuk memastikan pesanan yang telah di-*input* oleh konsumen.

Pengertian *Catering* menurut Keputusan Menteri Kesehatan RI Nomor 715/Menkes/Sk/V/2003 adalah perusahaan atau perorangan yang melakukan kegiatan pengelolaan makanan yang disajikan di luar tempat usaha atas dasar pemesanan. PT Boga Pangan Sentosa adalah salah satu perusahaan yang melakukan kegiatan pengelolaan makanan yang disajikan di luar tempat usaha, dan menjadi fokus utama dari perancangan modul sistem transaksi *offline* ini.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari kerja magang yang dilakukan di IT Solution UMN adalah sebagai berikut.

1. Memperoleh pengalaman kerja dalam bidang IT yang sesuai dengan materi pembelajaran yang diterima selama masa perkuliahan.
2. Mengimplementasi materi pembelajaran seperti pembuatan *website* dan model pengembangan sistem yang didapat selama masa perkuliahan.

Sedangkan tujuan dari kerja magang yang dilakukan di IT Solution UMN adalah sebagai berikut.

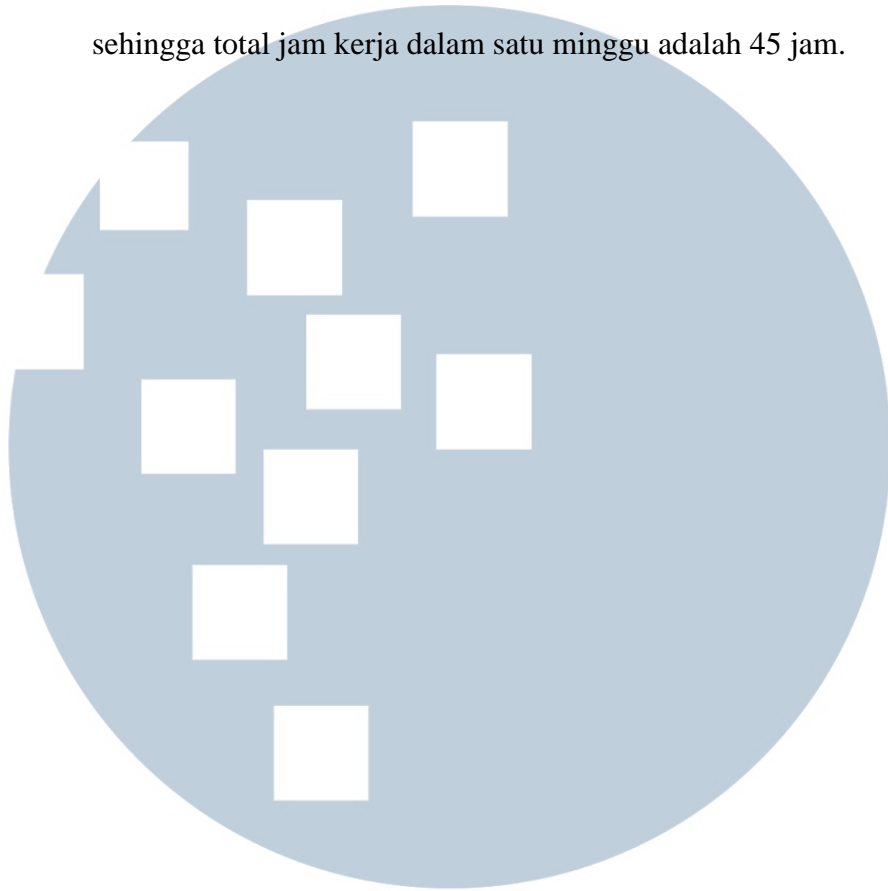
1. Merancang dan membangun sebuah sistem terutama modul *Offline Transaction* dalam bentuk *website catering* untuk PT Boga Pangan Sentosa yang dilakukan di Unit Bisnis UMN yaitu IT Solution UMN.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang dilaksanakan selama 4 bulan terhitung dari tanggal 27 Juni 2016 sampai dengan 13 Oktober 2016 di IT Solution di UMN. Adapun prosedur pelaksanaan kerja magang di IT Solution UMN adalah sebagai berikut.

1. Mengirimkan *Curriculum Vitae* kepada Koordinator Unit Bisnis IT Solution UMN melalui *email*.
2. Datang ke UMN untuk melakukan *briefing* dengan koordinator IT Solution UMN yang berlokasi di Jl. Scientia Boulevard, Gading Serpong, Tangerang, Banten-15811 Indonesia.
3. Kerja magang berlangsung dari tanggal 27 Juni 2016 sampai dengan tanggal 26 Agustus 2016 di UMN yang terletak di gedung C lantai 3 ruang C302, dari hari Senin sampai hari Jumat dengan jam kerja mulai pukul 10.00 WIB sampai dengan pukul 19.00 WIB (*full-time*)
4. Kerja magang berlangsung dari tanggal 30 Agustus 2016 sampai dengan tanggal 13 Oktober 2016 di ruang Lab Riset UMN yang terletak di gedung B lantai 5 ruang B507, dengan jam kerja di hari Selasa 08.00-12.00 WIB (*part-time*), Rabu 13.00-17.00 WIB(*part-time*), dan Kamis 08.00-17.00 WIB (*full-time*).

5. Total waktu kerja perhari untuk *full-time* 9 jam dan part-time 4 jam, sehingga total jam kerja dalam satu minggu adalah 45 jam.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA